DARK·SUN
WORLD

Вводное приключение
в мир под Темным Солнцем

Капелька знаний

Капелька знаний

Приключение в мире «ТЕМНОЕ СОЛНЦЕ» ™

От переводчика.
Начал я этот перевод в апреле 2006, а сейчас 28 сентября 2007 г. Все-таки мы хоббиты – ленивые, и с чего Гигакс взял, что из нас получаются искатели приключений?

Дрого,
на редкость, для своей расы, трудолюбивый хоббит.
(А главное – скромный. Sergei the Sage).

История изменений:

1.1	03.11.2007	Верстка и косметическая редакция	ZKir
1.0	28.09.2007	Текстовая версия	Дрого

www.adnd.dungeons.ru
www.draj.narod.ru

2007

Перекидное приключение

Этот буклет и две книги на пружинках составляют единое приключение, озаглавленное ***Капелька знаний.*** Будучи собраны вместе, эти три книги создают новый стиль приключений, известный как ***перекидной.***

Эта книга, называемая ***Книга-рассказ,*** содержит короткий одноименный рассказ (предполагается, что вы его только что прочли), это предисловие к приключению и две страницы для собрания монстров (Monstrous Compendium) с монстрами специально для этого сценария. Книги на пружинках это ***Книг Хозяина Подземелья*** и ***Карточки Помощи Игрока.***

Хозяину подземелья следует оставить ***Книгу-рассказ*** и ***Книгу Хозяина Подземелья*** себе. ***Карточки Помощи Игрока*** предназначены для игроков – на них смотрят в ходе приключения, но только по указанию хозяина подземелья.

Короткий рассказ

Рассказ ***Капелька знаний*** Джерри Олтиона служит введением к сценарию, как для вас, так и для ваших игроков. В нем не говорится о самом приключении, поэтому он ничего и не выдает – любой игрок, которому интересно, может прочесть его заранее. Персонажи короткого рассказа не являются главными персонажами приключения, они даже не появляются в нем в качестве НИПов. Игровое приключение, в основном, начинается там, где заканчивается короткий рассказ. В данном случае, игровые персонажи – это прочие рабы из того же фургона-каравана. Они могут иметь отношение, а могут и не иметь, к событиям, описанным в коротком рассказе, но это не важно. Сейчас они вот-вот будут покинуты в пустыне, где им придется самим позаботиться о себе, и это будет фокусом ролевого приключения.

Персонажи

Это ролевое приключение рекомендуется для четырех-восьми игроков, которые все будут третьего уровня (да-да, персонажи-новички). DM'у следует предложить игрокам, чтобы как минимум один персонаж был псионицистом. С учетом этого, персонажи вольны создавать любых персонажей, каких пожелают. Для лучшего отыгрыша, DM'у также не помешает дать им задание придумать какую-то причину, по которой они оказались рабами в этом фургоне. Например, карлику-гладиатору могли приказать выиграть решающий бой, или что-то вроде этого – когда он проиграл, его обратили в рабство. Помните, никто из игровых персонажей не является главным персонажем короткого рассказа.

Игровые персонажи не имеют при себе ни денег, ни оснащения – следовательно, эту часть создания персонажа можно пропустить. Чем бы они ни захотели воспользоваться во время приключения – это что-то надо будет сперва где-то найти.

Нет необходимости, чтобы персонажи были знакомы друг с другом до начала приключения. На самом деле, исходя из приведенной в начале приключения ситуации, разумно будет предположить, что они впервые встречают друг друга, когда начинается приключение.

Перекидные книжки

В двух книгах на пружинках содержится ролевое приключение. Информация для каждой сцены сконцентрирована на единственной странице, так, чтобы DM мог быстро глянуть и навести справки. Игроки также получают серию карточек с картами или иллюстрациями прямо в руки, чтобы, не спеша, пользоваться и наводить справки, а не выдирать у DM'а книгу, которая нужна ему самому.

Карточки Помощи Игрока содержат иллюстрации и диаграммы, для каждой сцены приключения. ***Книга Хозяина Подземелья*** содержит текст и указания, необходимые для проведения приключения. В ней для DM'а разложено

по полочкам все, что ему необходимо знать для эффективного вождения персонажей в каждой сцене: фоновая информация, замечания по отыгрышу, игровая статистика.

Каждая карточка ***Книги Хозяина Подземелья*** покрывает одну сцену в приключении. Эта информация организована в следующие разделы:

Введение. Этот раздел рассказывает DM'у как приготовиться к приближающейся сцене. Он может содержать информацию о темпе проведения, давать игрокам указания перекинуть свою книгу до определенной карточки, или давать DM'у прочую существенную информацию.

Действия. Различные действия на карточках в ***Книге Хозяина Подземелий*** объясняют сами себя. Каждое описывает определенную часть сцены на карточке. На каждой карточке может быть один или больше разделов с действиями.

Отыгрыш. Эти примечания даны для лучшего отыгрыша, как DM'ом, так и игроками. ***Коробочный набор ТЕМНОЕ СОЛНЦЕ*** предназначен для продвинутых ролевиков, тех, кто знаком и со Второй Редакцией игры AD&D, и с нюансами эффективного отыгрыша. Если имеет смысл это сделать, то следуйте замечаниям по отыгрышу для всей сцены. Далеко не у каждой сцены может быть раздел «отыгрыш».

Статистика. В этом разделе приводится игровая статистика для каждого существа, с которым можно будет драться или как-то еще взаимодействовать в рамках сцены. Значения способностей, боевая статистика, списки заклинаний и псионики, и зарабатываемые очки опыта – все это дается. А когда еще и сокровище можно найти, оно также будет указано здесь.

Далее. Когда отдельная сцена завершается, этот раздел говорит DM'у куда идти дальше. Также там могут даваться какие-нибудь подсказки по темпу проведения – некоторые сцены крайне важны и поэтому на них должно отводиться достаточно игрового времени. Те, что менее важны, можно проходить ускоренно, чтобы игроки не теряли интерес к приключению.

Модификация столкновений

Предоставленные здесь столкновения сбалансированы для отряда искателей приключений рекомендованного размера и уровней опыта. Однако, поскольку это вводное приключение, важно, чтобы персонажи как минимум слегка коснулись каждого столкновения, представленного в приключении (им не надо преодолевать каждое препятствие, но они должны хотя бы встретиться с каждым из них). Если персонажи ослабевают и могут не дожить до конца приключения, DM'у следует модифицировать столкновения, сделав их не такими жестокими. Он может сделать для них более легким обнаружение воды или пищи, или сократить количество встречаемых монстров.

Ссылки на правила

Приключение в ***Капельке знания*** сосредоточено на выживании в пустыне. Чтобы лучше отыгрывать как персонажи идут по пустыне, ищут воду и пищу, страдают от обезвоживания (если таковая проблема возникнет перед персонажами), ознакомьтесь с *Главой 14 Время и Передвижение* в ***Справочнике Игрока, Руководстве Хозяина Подземелья*** и ***Книге Правил ТЕМНОГО СОЛНЦА***. Также, поскольку среди персонажей, НИПов и монстров Псионика – дело довольно обычное, пересмотрите правила для псионических сил и сражения, приведенные в ***Полном Справочнике Псионики.***

Завершая приключение

После ***карточки №24*** в ***Книге Хозяина Подземелья*** приключение заканчивается. К этому моменту персонажи на себе

испытают многое из того, что делает пустоши Атаса не только интересными, но и смертельными. Вопрос, что игроки решат делать со своими персонажами потом, остается открытым – новые сцены и приключения будут происходить за границами указаний перекидных книжек. Для приключений, что последуют за ***Капелькой знания***, возвращайтесь к традиционной игровой технике.

После приключения

Различные карточки, используемые в этом приключении, описывают многих НИПов, места и ситуации, которые не изменятся еще долго после того, как окончится приключение. Держите карточки наготове, когда персонажи снова пойдут этим путем. Кто знает? Они легко могут встретить старых друзей или врагов, а у вас уже будет вся необходимая информация.

1. Мекиллотный караван

Введение. Пусть игроки посмотрят *карточку помощи игроку №1*. Все персонажи – рабы, которых перевозят в фургоне, связанными внутри трюма для рабов. Это темное жаркое помещение без вентиляции и с запертыми на засов дверями с каждой стороны трюма. Кроме них других рабов нет, а у самих персонажей нет никакого имущества, кроме одежды (короткие штаны из мешковины, а у женщин еще и нагрудная перевязь).

Типичный день. Фургон начинает движение с рассветом, часом позже пятеро стражей (один из них псионицист) кормят рабов (баланда и вода) и проверяют оковы. Вечером они приносят каждому рабу еще по кварте воды. Этот порядок никогда не меняется.

Побег. Персонажи могут захотеть сбежать. На всех них надеты тяжелые кожаные кандалы на запястьях и лодыжках, плюс кожаные ошейники. Кандалы и ошейники крепятся к веревке из волос великана. Разорвать веревку может обладающий Силой 21 или больше, если сделает успешный бросок сгибания прутьев/подъема ворот. Веревка проходит через вделанное в стену костяное кольцо, и надежно закреплена узлом, находящимся вне трюма. Длина веревки достаточна лишь для того, чтобы рабы могли воспользоваться деревянной парашей посреди помещения. Сделав успешный бросок сгибания прутьев/подъема ворот, можно вытащить из стены костяное кольцо, освободив привязанных к нему рабов.

Услышав красноречивый хруст извлекаемого из стены костяного кольца, в трюм вбегут шестеро стражей и псионицист, чтобы угрозами, насилием, либо психоническими силами утихомирить беглецов. Запертые на засов двери можно открыть успешным броском сгибания прутьев/подъема ворот.

Отыгрыш. Стражи и псионицист относятся к персонажам с животным безразличием. Они не поддадутся ни на какие провокации, в любом случае оставляя рабов скованными.

Что знают стражи. Вполне возможно, что персонажи извлекут из стражей какую-то информацию посредством разговоров, или психоники либо магии. Стражи знают, что рабов купил в Урике Торговый Дом Решерек (персонажи это тоже знают), что их везут в Тир для продажи по более высокой цене, и что они окончат работой на строительстве великого зиккурата. Стражи полагают, что из-за суровых условий работы рабы там помрут.

Статистика.

Стражи (6): Int средний; AL NE; AC 8; MV 12; HD 1; hp 8 (x6); THAC0 19; #AT 1 (короткий обсидиановый меч, -2 к атаке); Dmg 1d6-1 Sz M; ML 10; XP 15 каждый; Сокровище 1-4 ср каждый.

Псионицист (1): Int средний; AL NE; AC 10; MV 12; HD 1; hp 8; THAC0 19; #AT 1 (короткий обсидиановый меч, -2 к атаке); Dmg 1d6-1 SZ M; ML 12; XP 120; Сокровище 2-8 ср; **Псионика – Науки:** *телекинез, господство, массовое господство;* **Посвящения:** *баллистическая атака, контроль тела, контроль огня, инерционный барьер, благоговение, контакт, его кнут, проникновение в id, причинить боль, дверь между измерениями, прогулка между измерениями;* **Защита:** IF, M-, TW. PSPs 70.

Далее. Не затягивайте с этой сценой. Когда персонажи будут близки к тому, чтобы вырваться из трюма, или когда выяснится, что они и не собираются пытаться, продолжайте сценой 2.

2. Из трюма

Введение. Пусть игроки **не** смотрят *карточку помощи игрока №2*, пока об этом не будет сказано ниже. Персонажи все еще в трюме для рабов, либо свободные от оков и пытающиеся бежать, либо покорно ожидающие дальнейших событий.

Заварушка. Снаружи трюма дозорные поднимают тревогу. Мгновение спустя, снаружи фургона раздается громкий глас: «Джура Дай – не рабы. Ваш король должен отпустить наших людей, или все его караваны подохнут в пустыне».

Псионицист и все стражи снаружи трюма устремятся на свои боевые посты, забыв о персонажах. Для персонажей это шанс удрать, поскольку, что бы они ни делали, стражей это не привлечет.

Неожиданная остановка. Вскоре после вышеописанных событий впереди фургона раздается громкий взрыв. Фургон останавливается под удивленные вопли «Вам не остановить мекиллотный фургон!», «Они остановили нас!» и «Мы обречены!». (Осквернитель напавших сотворил *молнию,* чтобы отсечь дышло, за которое тянут фургон.) Снова грохочет глас: «Уходите сейчас, с пустыми руками, или мы выжжем вас!»

Предложение. Если персонажи все еще не выбрались из трюма, двери откроет псионицист и предложит им свободу в обмен на помощь в обороне фургона. Предположим, персонажи согласны, тогда он освобождает их и приказывает занять три кормовые огневые палубы, где каждый из них найдет по арбалету с 20 обсидиановыми болтами. Если персонажи откажутся помогать, псионицист заставит их сражаться с помощью *массового господства.*

Снаружи трюма. Как только персонажи окажутся на свободе, пусть игроки посмотрят *карточку помощи игрока №2*. На ней показано, что они знают о фургоне. Обе выходные двери открыты, большая часть экипажа покидает корабль. Снаружи фургона приближаются дюжины эльфов с горящими факелами. У персонажей есть два раунда до прибытия эльфов. В это время они могут сражаться, удирать или исследовать. Вот список того, что они могут обнаружить в каждом из помещений фургона:

A: Грузовой трюм. Сотни обсидиановых полуторных мечей, коротких мечей, кинжалов и боевых топоров.

B: Каюты экипажа. Двенадцать спальных подвесных коек.

C: Каюта псионициста. 25 ср (спрятаны в койке).

D: Каюта капитана Веома. При успешной проверке потайных дверей под койкой обнаружится сейф с ловушкой – контактный яд типа К. Сейф содержит 25 sp и костяной футляр с капитанской картой (показана на карточке помощи игрока №5).

E: Кухня. Баланда, 500 галлонов воды в бочке, 20 одноквартовых посудин (персонаж может нести по две в одной руке). Бочка развалится, если сдвинуть ее с места.

До того, как эльфы заполонят фургон (см. следующую сцену), у персонажей есть время обыскать два помещения.

Статистика. Статистика для псионициста и стражей приведена в сцене один, а статистика для эльфов – в сцене три.

Далее. Продолжайте сценой 3.

3. Эльфы

Введение. Как только персонажи выглянут из фургона, пусть они посмотрят *карточку помощи игрока №3*. Подчеркните, что это – мир пустынь.

Покидая фургон. Через два раунда после освобождения персонажей три дюжины эльфов возьмут фургон на абордаж, убив психициста (если он все еще жив) и полдюжины не успевших удрать стражей. Они не будут сражаться с персонажами, если те не нападут первыми. Вместо этого, он скажут персонажам выметаться из фургона, и убираться. Они разрешать каждому из персонажей взять по два оружия и по две кварты воды, но ничего более (конфискуя монеты или прочее сокровище, которое персонажи выставят напоказ). Дав персонажам один раунд, чтобы покинуть фургон, они начнут поджигать его.

Снаружи. Фургон окружают три сотни эльфов. Они не будут трогать рабов, но и помощи им не предложат. Любой три-крин попадет под град оскорблений (эльфы прекрасно знают о любви три-кринов к эльфятине), но нападать на него не будут.

Отыгрыш. Эльфы даже не пытаются помочь рабам, и еще меньше их волнует их дальнейшая судьба. Если персонажи нападут, эльфы, не колеблясь, вступят в бой, хотя они предпочли бы дать персонажам уйти (отобрав, однако, любое показанное персонажами сокровище). Такое отношение также касается и персонажей-эльфов.

Что знают эльфы. Единственное преимущество для персонажей эльфов в этой сцене – они могут вступить в разговор с налетчиками. Если это произойдет, персонажи могут узнать кое-что о побудительном мотиве налетчиков.

Эльфы злятся из-за того, что король Урика устроил набег на племя Джура Дай, чтобы захватить рабов. В ответ на его анти-эльфийские действия, эльфы мстят, нападая на торговые караваны, идущие в и из Урика. Напоследок, поскольку большинство рабов очевидно не приспособлены к выживанию в пустыне, эльфы полагают, что большинство беженцев из каравана погибнет от жажды.

Статистика.

Эльф Джура Дай (300): Int средний; AL N; AC 10; MV 12; HD 1; hp 5 каждый; THAC0 19 #AT 1 (костяной короткий меч, -2 к атаке); Dmg 1d6-2; SZ M; ML 13; XP 15 каждый; Сокровище 2d4 ср каждый.

Вождь Джура Дай (1): Int очень; AL CN; AC 5 (канковая кираса); MV 12; HD 4; hp 20; THAC0 17; #AT 1; D 1d4 (стальной кинжал); SZ M; ML 15; XP 270; Сокровище 10 gp. Заклинания осквернителя: 1) *цветные брызги, волшебный снаряд, спать, чревовещание;* 2) *темнота в радиусе 15 футов, невидимость, стук*; 3) *развеять магию, молния*; 4) *малое сотворение*.

Психицист Джура Дай (1): Int очень; AL NE; AC 10; MV 12; HD 1; hp 8; THAC0 19 #AT 1 (обсидиановый кинжал, -2 к атаке); Dmg 1d4-1 SZ M; ML 12; XP 120; Сокровище 20 sp; **Психоника – Науки:** *психическое сокрушение, телекинез;* **Посвящения:** *контакт, эго кнут, проникновение в id, психический взрыв, щит мысли, оживить тень, баллистическая атака, инерционный барьер;* **Защита:** IF, TW; PSPs 55.

Далее. Если у персонажей есть больше двух кварт воды на каждого, или они возвращаются к фургону, посмотреть, чем они могут разжиться, продолжайте сценой четыре. В противном случае, продолжайте сценой пять.

4. Обломки фургона

Введение. Пусть игроки посмотрят *карточку помощи игрока №4*. А потом пусть посмотрят еще раз – солнце жжет как доменная печь, пускай они никогда этого не забывают.

Эта сцена используется в двух случаях. Используйте ее, если у персонажей больше двух кварт воды на каждого, или если они возвращаются к фургону поискать уцелевшее добро. В последнем случае, проследите, чтобы персонажи нашли карту в костяном футляре (описана в разделе «Уцелевшее добро»).

Сгоревшие обломки. Если персонажи вернулись к фургону, они обнаружат, что он полностью сожжен и разграблен. Груза уже нет, равно как и монет в каютах психициста и капитана (кто бы их ни взял, персонажи или эльфы).

Уцелевшее добро. Не много уцелело в огне, вот список того, что могут найти персонажи. Если они смогут как-то этим воспользоваться, значит, им повезло: 1. Древесный уголь (фургон был деревянный), для любых практических нужд – в неограниченных количествах. 2. Дюжины обсидиановых осколков (разбитое оружие), длиной до четырех футов и бритвенно острые. 3. Обуглившаяся кожа (ремни и одежда). 4. Обуглившиеся кости (человеческие). 5. Сгоревшая материя (гамаки, одежда и т.д.). 6. Листы стекла под фургоном – там оплавился песок. 7. Обугленные останки капитана Веома. Он погиб, когда молния освободила мекиллотов. 8. Костяной футляр с картой (см. *карточку помощи игрока №5*).

Умирающие от жажды стражи. Будь то возле фургона, или в пустыне, но персонажи встречают дюжину стражей. Стражи требуют всю воду, какая есть у персонажей. Если начнется битва, то существует 20% вероятность, что при промахе персонажа с любой из сторон, одна посудина с водой разбивается или раскалывается. Каждый раз, когда стражник попадает по персонажу, существует 50% вероятность того, что расколется одна из посудин, которую несет персонаж (или стоящая поблизости). Стоит персонажам оставить их воду без охраны, чтобы не мешала сражаться, несколько стражей забудут о битве, чтобы попытаться украсть воду.

Отыгрыш. Хотя стражи заинтересованы отобрать все, что может быть у персонажей и может помочь им выжить, они не заинтересованы в сотрудничестве с персонажами. Стражи скорее уничтожат запас воды персонажей, чем оставят ее им.

Что знают стражи. Используя психонические, магические или физические средства, персонажи могут суметь извлечь из стражей кое-какую информацию. Если у них получится, то они узнают, что стражи верят, что всем им суждено умереть от жажды, если только эльфы не вернутся и не прикончат их до того. Они также уверены, что если рабы выживут и дойдут до Урика, их снова обратят в рабство – независимо от того, сражались они, защищая фургон, или нет.

Статистика.

Стражи (12): Int средний; AL NE; AC 8; MV 12; HD 1; hp 6 (x12); THAC0 19; #AT 1 (короткий обсидиановый меч, -2 к атаке); Dmg 1d6-1 SZ M; ML 10; XP 15 каждый; Сокровище 1-4 ср каждый.

Далее. Продолжайте сценой пять после того, как персонажи победят стражей или покинут фургон.

5. Опасности пустыни

Введение. Проинструктируйте игроков посмотреть *карточку помощи игрока №5,* только если они нашли карту в костяном футляре во второй или четвертой сцене. Эта сцена имеет дело с картографией, скоростью передвижения и расходом воды в ходе данного приключения. Обо всем этом более подробно рассказано в главе 14 «Книги Правил» «Темного Солнца».

Карта. Для этого караванного маршрута капитан Веом обычно не нуждался в карте, но в эту поездку он должен был остановиться в поселке Клед и провернуть кое-какие дела. Чтобы помочь ему отыскать поселок, его наниматель сделал грубый набросок карты на *карточке помощи игрока №5.* Капитан Веом отмечал продвижение своего фургона крестиками. Нападение произошло в области последнего крестика (там сейчас и находятся персонажи). Найдите это место на «Карте Тирского региона», сравнив его положение с расположением города Урик. По мере путешествия персонажей, отслеживайте их положение на «Карте Тирского региона». Когда они переходят на иные типы местности, обращайтесь к главе «География Атаса» в «Дневнике Странника». Это поможет вам описать, что видят персонажи.

Передвижение. Эта тема раскрыта в главе 14 «Книги Правил» «Темного Солнца».

Вода. Галлон воды весит 8.3 фунта. Большинству персонажей в день необходим один галлон воды (четыре галлона для великанышей). Эту потребность можно сократить вдвое, двигаясь только по ночам и отдыхая в тени на протяжении дня. Когда наступит полночь первого дня, проведенного без достаточного количества воды, персонажи подвергнутся эффектам обезвоживания. Любой персонаж, получивший менее половины требуемого количества, подвергается временной потере 1d6 очков Телосложения (с потерей всех выгод). Если персонаж получил воды больше половины, но меньше нормы, он теряет только 1d4 очков. Обратите внимание, три-кринам необходимо делать эту проверку только раз в неделю.

Некоторые персонажи обладают навыками, силами или заклинаниями, позволяющими им находить или создавать воду, или уменьшать их потребность в ней. Прочтите описание этих способностей, перед тем, как разрешить их использование, и проверьте «Книгу Правил» «Темного Солнца», чтобы выяснить, внесены ли в них какие-либо изменения для кампании «Темного Солнца». Навыки описаны в главе 5, а изменения для заклинаний описаны в главе 15: «Новые заклинания». Обратите особое внимание, что *создать воду* и *создать пищу и воду* производят только ½ галлона воды на уровень заклинателя. Псионика действует, как описано в «Полном справочнике псионики».

Когда персонажи, противодействующие обезвоживанию с помощью магии либо псионики, уже не способны продолжать противодействие, они подвергаются кумулятивной потере Телосложения (исходя из количества дней без воды).

Бродячие монстры. В начале каждого дня бросайте 1d10. При результате 1 или 2 – встречают монстра (при ночных путешествиях – 1-4). Монстров набрасывайте по соответствующей таблице из раздела «Бродячие монстры» главы 11 «Книги Правил» «Темного Солнца».

Далее. Если персонажи бредут назад в сторону Урика или дороги, продолжайте сценой 12. В противном случае, продолжайте сценой 6.

6. Кровавый тимирис

Введение. Пока ниже в тексте не будут даны на это указания, пусть игроки не смотрят *карточку помощи игрока №6*. Используйте эту сцену день или около того спустя после нападения на фургон, когда персонажи осознают свою отчаянную нужду в воде, и пока они находятся в песчаных пустошах.

Далекие растения. Попросите игроков посмотреть *карточку помощи игрока №4* (атасийская пустыня), чтобы напомнить им, как тут жарко и хочется пить. После этого, самый высокий персонаж видит на расстоянии мили заросли растительности. (Если персонажи идут ночью, силуэт зарослей высвечивается двумя лунами Атаса.) Заросли примерно полмили в поперечнике. В центре мерцает серебристое зеркало – несомненно, блестит вода.

Когда персонажи подойдут ближе, пусть посмотрят *карточку помощи игрока №6*. Шипастые кусты гуще всего растут вокруг серебристого мерцания. Зеркало тридцати ярдов в диаметре и напоминает пруд с водой.

Дальнейшие исследования. Результаты большинства тестов позволят предположить, что это зеркало – пруд с водой. Если что-то падает в нее, происходит всплеск, при дуновении ветра она покрывается рябью, и т.д. Сами же кусты – тускло-коричневого, серо-розового оттенка. Каждый шип длиной около полутора дюймов и зазубрен. Взбреди персонажу в голову отломать такой – он обнаружит внутри шипа маленькую, пустую канавку с крохотной дырочкой на конце. Применение соответствующих навыков покажет только, что растение не ядовитое, но не что оно такое. Тщательное (при хорошем освещении) изучение земли внутри зарослей выявит, что всюду на ней разбросаны кости.

Добраться до пруда. Кусты растут прямо от «пруда» в центре зарослей. Невозможно добраться до пруда, минуя заросли, - даже пролетев над ними. С одного края зарослей есть узкий, трехфутовый туннель, ведущий к центру. Персонажи могут свободно проползти по туннелю, или прорубить еще один своим оружием.

Когда они проползут половину расстояния до пруда, шипастые кусты быстро обовьются вокруг персонажей, ударив каждого из них 1d6x10 шипами (без броска атаки). По мере высасывания тимирисом крови, персонажи получают по одному повреждению за каждые 10 воткнутых шипов. Они могут запросто прорубиться на свободу из кустарника, но это займет один раунд на каждые 100 футов. Даже вне кустарника шипы продолжают сосать кровь, пока их не извлекут из-под кожи (это займет один раунд и нанесет еще 2 дополнительных повреждения).

После атаки. Можно расчистить заросли огнем, вырубив их, или еще каким-нибудь разумным способом. По кустарнику попадают автоматически, он не может сопротивляться или убегать. Атаке шипами подвергается любой, подошедший к тимирису слишком близко более чем на один раунд.

Сокровища у тимириса нет, а пруд в центре зарослей на самом деле является тонким слоем живицы, покрытым маслянистым отстоем, защищающим ее от испарения и придающим серебристый блеск. Это для питья непригодно.

Далее. Если персонажи вскоре перейдут на каменистые скудные земли, продолжайте сценой 7. В противном случае, продолжайте сценой 8.

7. Жрем кактусы

Введение. Эта сцена используется, когда персонажи впервые входят на каменистые скудные земли. Как только они пойдут по ним, пусть посмотрят *карточку помощи игрока №7.*

Колючий кактус. На скудных землях произрастают дюжины различных видов кактусов. Однако доминируют в регионе три разновидности: сферическая пурпурная, диаметром примерно два фута; трубчатая, напоминающая скорчившуюся мозговую массу, покрывающая площадь более двадцати кв. ярдов; и высокая древовидная, с 1-6 ветками.

Пурпурный шар. Если его ударить, этот кактус сочится чистой жидкостью. Это смертельный яд, любой, кто всего лишь попробует его, теряет 1d4 очков Телосложения на два часа (отыгрывается как обезвоживание). Любой, выпивший глоток, немедленно теряет 1d10 очков Телосложения на весь день. Если смазать им наконечник стрелы или копья, яд подействует на раненое существо с тем же результатом, хотя он утрачивает свою эффективность через четыре часа после извлечения из растения (но все равно остается непригодным для питья). Заклинание *очистить пищу и питье*, наложенное на живое растение, убьет кактус, но снабдит одним галлоном питьевой воды. Заклинанием можно подействовать только на одно растение. Успешная проверка навыка травоведения покажет все это без экспериментирования.

Скорчившаяся масса. Если этот кактус разрубить, из раны выстрелит тонкий червь, который попытается опутать ближайшее живое существо (THAC0 15). Если он попадает, червь продолжает выстреливать из кактуса и опутывать ноги жертвы, опрокидывая ее в тот момент, когда она попытается бежать. В следующий раунд он спеленает ее как мумию, причиняя 1d6 повреждений удушением, до тех пор, пока жертву не оттащат от кактуса и не освободят от червя. Если снова ударить по кактусу, то просто выстрелит больше червей. Этих червей можно использовать в качестве веревок, длиной они до 180 футов.

Древовидный кактус. Любой, приблизившийся к этому кактусу на четыре фута, подвергается 1d6 атакам его подвижных конечностей (THAC0 17). Попадание причиняет 1d4 повреждений, при немодифицированном броске атаки 20, жертва притягивается к колючему стволу кактуса и обхватывается, получая дополнительные 1d4 повреждений. AC кактуса приравнивается к 10, и он выдерживает 20 повреждений, прежде чем опрокинется на землю, выпуская того, кого успел схватить. Мякоть кактуса, съеденная сырой в течение 15 минут после того, как его свалят, покрывает половину дневной потребности в воде для одного существа.

Далее. Если эта сцена происходит после сцены 6, продолжайте сценой 8. В противном случае, если персонажи находятся в той же местности, что и дорога, продолжайте сценой 14. Если персонажи возле Кледа, продолжайте сценой 17. Во всех остальных случаях, пускай они продолжают бродить, пока не наступит одно из вышеуказанных условий.

8. Везер

Введение. Пусть игроки не смотрят *карточку помощи игрока №8*, пока об этом не будет сказано ниже. Лучше всего использовать эту сцену, когда персонажи уже пропутешествовали два-три дня, и при этом находятся минимум в дне пути до ближайшего оазиса.

Жужжание. Когда персонажи взбираются на небольшую дюну (или хребет), с другой стороны они слышат неистовое, громкое жужжание. Когда они посмотрят его причину, пусть посмотрят и *карточку помощи игрока №8.* Оба ааракокра угольно черные, с обнаженными головами, полностью лишенными перьев, зловещими красными глазами и размахом крыльев около 20 футов. Они атакуют везера, который напоминает осу, но имеет немало общего с пчелой. У него красное туловище, около пяти футов длиной, трех футов диаметром, без какого-либо явного жала на конце брюшка. Сфера, которая у него во рту – это шар воска, размером с одногаллонный кувшин. У везера нет никаких шансов против ааракокр.

Помочь везеру. Если персонажи решат помочь везеру, ааракокры будут защищать свой обед с воздуха, снова и снова пикируя на персонажей, чтобы атаковать их когтями. Как только станет ясно, что они не могут победить персонажей когтями, если оба летуна живы, они улетят. После этого отряд будет периодически видеть в небе два далеких пятнышка. Конечно же, этими пятнышками будут ааракокры, следующие за отрядом на безопасном расстоянии. Все остальное приключение, всякий раз, когда персонажи будут находиться в безнадежных обстоятельствах, с вероятностью 40% появятся ааракокры и проведут бомбежку гниющим мясом, овощами и прочими оскорбительными вещами. Каждый раз, когда персонажи оставят ценные предметы без охраны, ааракокры будут тут как тут, чтобы украсть их.

Помочь ааракокрам. Если персонажи помогут летунам победить везера, то за свои усилия они вряд ли что получат. Ааракокры уберутся с восковым шаром, остановившись на достаточном расстоянии, чтобы разделить промеж собой содержащуюся в нем воду, предложив персонажам дулю.

Везер. После того, как персонажи спасут его, или после того, как ааракокры улетят, везер быстро умрет. Если персонажи спасли везера, то восковой шар в его рту останется неповрежденным. (Этот шар содержит один галлон воды.) В противном случае, шар раздавливается в борьбе, окатив одного из персонажей освежающим водным душем.

Отыгрыш. Двое ааракокров разумны, хотя и редкостные редиски. Если персонажи способны поговорить с ними, то ааракокры будут намеренно давать такие ответы, которые, скорее всего, приведут к гибели отряда.

Что знают ааракокры. Хотя ааракокры с радостью будут врать или обманывать отряд, их можно принудить (заклинанием *очаровать* или похожей способностью) дать искателям приключений заслуживающую доверия информацию. Они знают расположение ближайшего оазиса, ближайшей дороги и городов Тир и Урик. Они не знают, ни откуда везер взялся, ни куда он направлялся.

Статистика.

Атасийские ааракокры (2): Int средний; AL NE; AC 7; MV 6, Fl 36 (C); HD 1+2; hp 8 каждый; THAC0 18; #AT 2; Dmg 1-3/1-3; SZ M; ML 11; XP 65 каждый.

Везер, водонос или рабочий (1): Int животный; AL N; AC 7; MV 6, Fl 21 (B); HD 2; hp 12; THAC0 19; #AT 1; Dmg 1d4; SZ M; ML 11; XP 65.

Далее. Продолжайте сценой 9.

9. Колония

Введение. Пусть игроки не смотрят *карточку помощи игрока №9*, пока об этом не будет сказано ниже.

Везеры. Время от времени высоко над головой с жужжанием пролетают везеры. Они всегда будут лететь слишком высоко, чтобы попасть по ним каким-либо оружием или наложить на них заклинания. Однако персонажи могут определить, что пункт назначения и отправления всех везеров – одно и то же место, расположенное поблизости.

Улей. В конце концов, когда персонажи перевалят через дюну (или холм), скажите игрокам посмотреть *карточку помощи игрока №9*. Скажите им, что купола все разной высоты, от трех до восьми футов, но все около пяти футов диаметре. Купола явно построены из каким-то образом склеенного песка. Только в одном, поблизости от центра области, имеется очевидный вход. Этот вход четырех футов в диаметре.

Если персонажи достаточно долго пронаблюдают во время дневных часов, они увидят, как везер с восковым шаром на конце головы приблизится к центральному куполу и войдет в него. Несколько минут спустя везер выйдет без шара. Стоит персонажам напасть на одного из таких везеров, он попытается удрать. Любая атака, попавшая по существу, заставит его выронить восковой шар, который он нес. Если не предпринять никаких специальных предосторожностей, шар лопнет, когда ударится об землю или будет пойман.

Внутри купола. Большинство куполов полностью запечатаны, но персонажи могут вломиться в любой из них. С вероятностью 50% внутри любого купола воняет падалью и лежит убитое существо. Дохлятина раздулась и протухла, в ее брюхе будет язвенная рана. Единственная белая личинка везера, около двух футов длиной и фут диаметром, будет кормиться трупом. Пусть игроки посмотрят *карточку помощи игрока №10*, когда увидят это. В центре помещения будет ведущий вниз четырехфутовый туннель, но он спрятан под шестидюймовой пробкой из песка и воска (отыгрывается как спрятанная дверь).

Если в куполе нет трупа, тогда единственный рабочий везер будет запечатывать внутреннюю поверхность помещения воском. Он немедленно начнет громко жужжать и атакует персонажей. В центре помещения будет четырехфутовый, ведущий вниз туннель без пробки.

Центральный купол. В центральном куполе находится четырехфутовый туннель, спускающийся под землю. Из самого купола выползает рабочий везер. Он начинает жужжать как сумасшедший и атакует персонажей.

Отыгрыш. У везеров разум животных, но с ними можно общаться, если персонажи найдут способ поговорить с ними. Они считают персонажей захватчиками, которые должны быть уничтожены.

Что знают везеры. Благодаря диалогу с везерами станет ясно, что они бывают четырех разновидностей: водоносы, рабочие, солдаты и королевы. Более того, персонажи могут узнать, что солдаты применяют яд, чтобы приносить живых существ, в которых королева отложит яйца. Если об этом зайдет разговор, персонажи могут также выяснить, что в королевских покоях находится много воды и меда (запечатанных в восковых шарах).

Статистика.

Везер, водонос или рабочий(1): Int животный; AL N; AC 7; MV 6, Fl 21 (B); HD 2; hp 12; THAC0 19; #AT 1; Dmg 1d4; SZ M; ML 11; XP 65 каждый.

Далее. Если персонажи войдут в подземный улей, продолжайте сценой 10. В противном случае, перескакивайте к сцене 13.

10. Улей

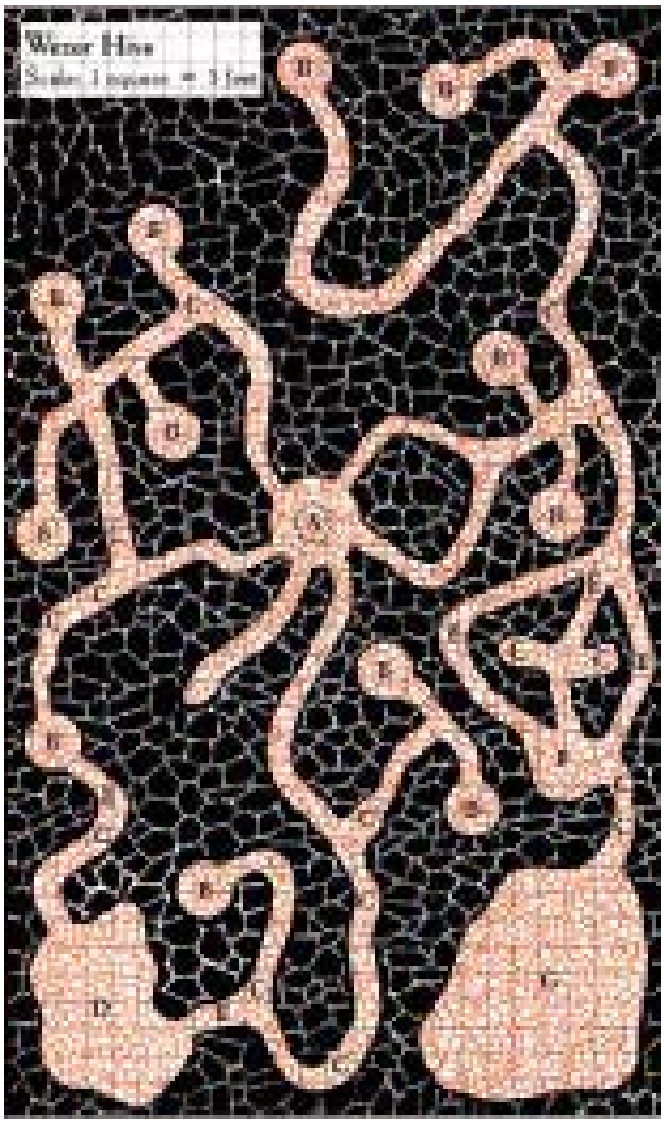
Введение. Пусть игроки не смотрят *карточку помощи игрока №10*, пока они не достигнут области C на нижеприведенной карте DM'а. Эта карта предназначена для вождения персонажей по колонии везеров. Туннели колонии прохладные, влажные и четырех футов в диаметре – как раз достаточно, чтобы прополз великаныш. Персонажи нормального размера (не полурослики или карлики), находясь в туннеле, подвергаются штрафу -2 к броскам атаки и повреждения, великаныши штрафуются на -4. Если персонажи вошли в колонию через центральный купол, они начинают в области A. Если персонажи вошли через другой купол, они начинают в любой области B. Стоит персонажам попытаться разжечь огонь и выкурить колонию, см. сцену 11.

A. Эта комната находится на глубине десяти футов под центральным куполом колонии. Каждого члена отряда атакует один рабочий-везер.

B. Эта комната находится прямо под одним из куполов-инкубаторов. Ее защищает единственный рабочий-везер. Если персонажи войдут в купол-инкубатор, существует вероятность 50%, что они обнаружат раздутый труп какого-то животного и личинку везера (как показано на *карточке помощи игрока №10*). В противном случае купол пуст.

C. В этом месте солдат-везер поджидает, чтобы напасть.

D. В этом помещении вся община везеров ест и отдыхает. Единственное, что в ней имеется сейчас – по два солдата-везера на каждого персонажа.



E. Туннель идет вниз. Персонажам попадается единственный рабочий.

F. В этом месте, из туннелей, куда персонажи еще не заходили, на отряд пытаются напасть из засады – по одному солдату-везеру на персонажа.

G. См. сцену 11.

Статистика.

Везер, водонос или рабочий: Int животный; AL N; AC 7; MV 6, Fl 21 (B); HD 2; hp 12; THAC0 19; #AT 1; Dmg 1d4; SZ M; ML 11; XP 65 каждый.

Везер, солдат: Int животный; AL N; AC 7; MV 6, Fl 21 (B); HD 2; hp 12; THAC0 19; #AT 2; Dmg 1d4/1d4; SA: Яд (паралич, действует через 2-12 раундов, длительность 2d4 дня, спасбросок позволяет избегнуть); SZ M; ML 12; XP 120 каждый.

Далее. Когда персонажи доберутся до комнаты G, продолжайте сценой 11. Если они отступят и откажутся от идеи раздобыть в колонии воду, продолжайте сценой 13.

11. Королева-матка

Введение. Пусть игроки посмотрят *карточку помощи игрока №11.*

Помещение для откладывания яиц. Висящие на сотовом потолке сферы содержат по галлону воды либо везерского меда. Содержимое видно по оттенку сферы (вода – светлый, мед – темный). Когда персонажи заходят, королева вонзает зазубренный кончик своего брюшка в тело парализованного эльфа и откладывает в него яйцо.

Злая королева. Сперва королева не обращает внимания на персонажей. В то мгновение, когда персонажи потянутся к какой-нибудь восковой сфере или потревожат одно из тел, разбросанных по помещению, королева нападет на них. Каждый раунд в помещение будет входить по солдату-везеру, чтобы защитить свою королеву.

Уход. Если персонажи решают отступить до того, как убьют королеву, вернитесь к сцене 10.

Дым. Персонажи могут попробовать выкурить королеву из помещения или даже выкурить всю колонию. Чтобы сделать это понадобится целый день, чтобы собрать достаточно горючего материала в окрестностях колонии. Стоит им устроить пожар, все везеры, кроме королевы, покинут колонию. У каждого входа будут ждать по двенадцать солдат, не пуская никого в гнездо. Любой, находящийся в туннелях, включая персонажей и королеву, получает 1d4 повреждений в раунд от вдыхания дыма.

Статистика.

Везер, солдат: Int животный; AL N; AC 7; MV 6, Fl 21 (B); HD 2; hp 12; THAC0 19; #AT 2; Dmg 1d4/1d4; SA: Яд (паралич, действует через 2-12 раундов, длительность 2d4 дня, спасбросок позволяет избегнуть); SZ M; ML 12; XP 120 каждый.

Везер, королева: Int животный; AL N; AC 4; MV 6; HD 5; hp 32; THAC0 15; #AT 2; Dmg 1d6/1d6; SA: Откладывает яйца; SZ M; ML 12; XP 270.

Успешный удар королевским хвостом вводит жертве в живот яйцо, причиняя дополнительные 1d6 повреждений. Жертва может делать спасбросок от яда – если получится, яйцо погибнет и не проклюнется, хотя жертва все равно получит повреждение от откладывания яйца. Если спасбросок провалится, яйцо начнет расти. Если его не удалить хирургическим путем (что причинит дополнительные 1d10 повреждений) или не наложить на персонажа заклинание *лечить болезнь*, то яйцо проклюнется через пять дней. По мере того как появившаяся личинка будет поедать своего хозяина изнутри, значение его Телосложения будет постоянно уменьшаться на 1d4 очков каждый день. Когда жертва умрет или личинка прокормится десять дней, она покинет тело хозяина через вводную рану и попытается продолжить питаться им уже снаружи.

Сокровище. С сотового потолка свисает 35 галлонных шаров воды и 20 шаров меда. Каждый персонаж может унести с собой до трех таких шаров. Каждый день, когда персонаж съедает минимум кварту меда, он лечит дополнительные 1d8 повреждений.

Далее. После того, как персонажи покинут колонию везеров, позвольте им продолжить исследование пустыни. Если они выйдут к дороге, переходите к сцене 12. Если они достигнут оазиса, переходите к сцене 14. Если они идут в Клед, переходите к сцене 18. Если ни одно из этих событий не произойдет в течение двух дней, продолжайте сценой 13.

12. Бывшие рабы

Введение. Используйте эту сцену, когда персонажи выйдут к дороге или в местность кустарника. Пусть игроки посмотрят *карточку помощи игрока №12.*

Бывшие рабы. Бывшие рабы, изображенные на карточке 12, подкрадываются к трем фургонам на иниксовой тяге, в надежде украсть воду. Когда персонажи выдадут свое присутствие, женщина со злостью скажет им сгинуть с глаз, пока они не спалили засаду.

Крадемся к фургону. Допустим, персонажи убедили бывших рабов в своей полезности (см. *Отыгрыш* ниже), тогда им скажут совершить налет на караван. Когда стемнеет, один или больше персонажей должны проскользнуть в лагерь, чтобы украсть воду. Путешественники хранят свои мехи с водой в центре лагеря, под защитой двух дюжин стражей (большинство из которых спит). Вероятность того, что персонажи успешно проберутся мимо трех бодрствующих стражей, составляет 10%, если только они не воспользуются какой-нибудь особой способностью, типа магии или псионики. Если в лагерь входит только вор, он может добавить к базовым 10% значение своих *бесшумной ходьбы* или *таиться в тенях* (то, которое выше). Каждый проникнувший в лагерь персонаж может украсть по два пятигаллонных меха (за ходку). Там будет 10 таких мехов. Любого пойманного водяного вора стража казнит на восходе солнца.

Отыгрыш. Трое бывших рабов будут дружелюбны по отношению к персонажам, признав в них собратьев-беглых рабов, но помогать им не захотят – им самим воды не хватает. Допустим, персонажи продемонстрировали, что у них есть уникальные таланты, тогда бывшие рабы согласятся позволить им прокрасться в караван, если персонажи согласятся разделить любую добытую воду 50/50. Если подобной сделки не заключат, тогда они будут сражаться с персонажами, чтобы те не завладели их добычей.

Когда персонажи раздобудут (или попытаются раздобыть) воду, бывшие рабы скажут, что они были бы рады пригласить персонажей присоединиться к их племени. Однако «кледская проблема» сделала поиск воды трудным, и племя не может позволить себе принять ни одного рта. Они предлагают, что если персонажи решат проблему с Кледом, они смогут найти пристанище в рабском племени (в этом случае племя их отыщет). «Проблема» заключается в том, что необходимо разобраться с эльфами Джура Дай, которые обвиняют жителей Кледа в том, что те выдали раболовам, где найти эльфов.

Что знают бывшие рабы. Завязать разговор с беглыми рабами нетрудно. От них персонажи могут узнать, что буде они попытаются присоединиться к каравану или вернуться в Урик, их убьют или обратят в рабство. Они могут также узнать, где находится ближайший оазис, и что вода в нем недавно испортилась. Наконец, они узнают, что бывшие рабы верят в то, что король Урика ну очень злой, но король Тира еще злее.

Статистика.

Стражи (6): Int средний; AL NE; AC 8; MV 12; HD 1; hp 8 (x6); THAC0 19; #AT 1 (обсидиановый короткий меч, -2 к атаке); Dmg 1d6-1; SZ M; ML 10; XP 15 каждый; Сокровище: 3-18 ср каждый.

Бывшие рабы (Коллус*, То-гал* и Мариста*): Int средний; AL NG; AC 8; MV 12; HD 5; hp 25 каждый; THAC0 15; #AT 1 (обсидиановый короткий меч, -2 к атаке); Dmg 1d6-1; SZ M; ML 10; XP 65 каждый; Сокровище: нет.

Далее. Продолжайте сценой 13.

13 Шелковый змий

Введение. Пусть игроки не смотрят *карточку помощи игрока №13*, пока об этом не будет сказано ниже. Удостоверьтесь, что у вас под рукой есть описание шелкового змия из главы 5 «Дневника Странника».

Лента в небе. Искатели приключений, путешествуя днем, замечают, что за ними следует летящая низко в небе серебристая лента. Путешествуя днем, они видят, как что-то узкое проходит снова и снова перед двумя лунами Атаса. Лента держится на расстоянии минимум мили, но персонажи, задействовав некую магическую или психическую способность, усиливающую зрение, обнаружат, что она выглядит как большая змея, покрытая отчетливыми чешуйками серебристо-серого хитина. Змея около 45 футов в длину и двух футов в диаметре, с парой клыков зловещего вида в пасти. Она следует целый день (или ночь), постоянно то, исчезая, то появляясь. Прямо перед закатом (или рассветом) она исчезает и не появляется.

Ночное нападение. Когда до персонажей дойдет, что в лагере кто-то есть, покажите игрокам *карточку помощи игрока №13*. После того, как персонажи остановятся на день (на ночь), шелковый змий примет свою *теневую форму* и проскользнет в лагерь. Увидеть его может только персонаж, задействовавший заклинание *истинного видения*, психическую силу *обнаружить жизнь* или прочие способности, относящиеся к обнаружению. Он ищет запас воды отряда, принимает свою физическую форму, погружает клыки в бурдюк с водой и выпивает по три галлона в раунд. Существует вероятность 50% каждый раунд, что отряд услышит журчание воды.

Если шелковый змий пойман в момент кражи воды, он попытается парализовать ближайшего персонажа и утащить его. В противном случае, выпив 15 галлонов воды, шелковый змий нападет на самого большого спящего персонажа, стараясь утащить его. Этот персонаж получает штраф -4 к своему броску атаки. Если змий удирает со своей жертвой, отряд может легко их выследить.

Логово шелкового змия. Шелковый змий тащит жертву на теневую сторону выхода скальной породы, где запечатает ее в кокон. В логове находится еще дюжина коконов, каждый из которых содержит высосанную оболочку предыдущей жертвы.

Статистика.

Шелковый змий: Int низкий; AL CE; AC 3; MV 12, Fl 24 (C); HD 6; hp 30; THAC0 15; #AT 1; Dmg 1d6; SA яд; SZ L; ML 12; XP 1,400; Сокровище: в городе коконы стоят 10 gp (в сумме), а в одном из них находится глиняная табличка с тремя восстанавливающими заклинаниями (отыгрывается как свиток священника).

Укушенная змием жертва должна делать спасбросок от яда или будет парализована на 1d4 дня. После завершения боя, парализованная жертва будет запечатана в кокон. Начиная с этого времени, шелковый змий питается ее кровью, высасывая по одному очку Телосложения в день. После освобождения жертвы, утраченные очки восстанавливаются со скоростью одно очко в день.

Далее. Когда персонажи достигнут оазиса, переходите к сцене 14. Если они достигнут Кледа, продолжайте приключение сценой 18.

14. Одинокий мекиллот

Введение. Когда персонажи достигнут оазиса, пусть посмотрят *карточку помощи игрока №14.* Убедитесь, что для этой сцены у вас под рукой есть статья о мекиллотах из пятой главы «Дневника Странника».

Мекиллоты. Персонажи узнают в двух мекиллотах с *карточки помощи игрока №14* животных, которые тащили фургон в начале приключения. Тот, что лежит на боку у кромки воды, очевидно мертв. Другой смущен, напуган и зол. Если кто-то из персонажей пытается приблизиться либо к нему, либо к его мертвому товарищу, мекиллот будет перемещаться так, чтобы оставаться между искателями приключений и оазисом. Огромный зверь нападет на любого, кто достигнет кромки воды или тела мертвого мекиллота.

Что случилось. После того, как эльфы освободили двух мекиллотов, звери бродили по пустыне, пока не нашли этот оазис. К несчастью, вода в нем ядовита для всех животных, кроме эльфов, канков и клюздов. Мекиллоты учуяли в воде что-то не то, но один из них все равно попил и быстро издох.

Оставшийся мекиллот расстроен смертью своего товарища. Он также очень сильно страдает от жажды, но смутно понимает, что не стоит пить из пруда. Тем не менее, он весьма решительно настроен защищать оазис, поскольку это единственная известная ему вода в радиусе многих миль. Из-за панического состояния психики зверя, персонажи, пытающиеся увести мекиллота от пруда или взять его под контроль, получают штраф -4 ко всем проверкам, которые должны сделать, чтобы воспользоваться своими силами, навыками или заклинаниями.

Отыгрыш. Мекиллот – абсолютный раб инстинкта. Прямо сейчас он хочет воду, и он знает, что в пруду есть вода. Мекиллот не позволит персонажам находиться возле воды, потому что боится, как бы они ее всю не выпили (мекиллот обычно может выпить несколько сотен галлонов воды за несколько часов и полагает, что прочие звери тоже так могут). Единственное, чем можно выманить мекиллота от пруда, это немедленная возможность (вид или запах) выпить как минимум десять галлонов воды.

Что знает мекиллот. Если персонажи смогут вступить в контакт с мекиллотом посредством псионической силы или заклинания, и попытаются найти с ним общий язык, им особо не повезет. Мекиллот унюхал в воде «что-то странное», но не знает что. Он смутно припоминает, что вчера приходила группа эльфов и пила из пруда, и весьма доволен собой, что отогнал их, пока они не выпили оазис досуха.

Статистика.

Мекиллот (1): Int животный; AL N; AC 6 (8 снизу); MV 9; HD 11; hp 50; THAC0 9; #AT 2; Dmg 1d6; SA глотает целиком при немодифицированном броске атаки 20 и давит любого под собой на 2d12; SZ G; ML 14; XP 5,000.

Далее. Когда персонажи доберутся до воды, минуя мекиллота, продолжайте сценой 15.

15. Оазис

Введение. Как только персонажи минуют мекиллота в сцене 14, пусть игроки посмотрят *карточку помощи игрока №15.*

Общий вид. Вода горячая как кипяток, коричневая, грязная, с горьким запахом – другими словами, нормальная для атасийского оазиса. У кромки пруда обильно растет длинная зеленая трава, *грязевые низины* покрыты здоровой листвой. Более внимательный осмотр покажет, что пруд окружен дохлыми птицами, ящерицами и мелкими млекопитающими.

Иипровые деревья. Оазис также испещрен иипрами. Они достигают высоты 50 футов и растут одинаково хорошо в грязевых областях оазиса и на песке возле его края. Это хвойные деревья с твердыми, плоскими иглами, из которых можно заваривать освежающий чай. Тот, кто в процессе отдыха выпьет несколько чашек этого чая, восстановит за день 1 потерянное очко Телосложения (если есть) или 1 дополнительный hp. Если игроки решат исследовать деревья, то узнают это при успешной проверке *травоведения*.

Вода. Вода очевидно ядовита. Любой неэльф, более чем пригубивший воду, будет отравлен (яд типа J, время действия 1-4 минуты, смерть/20). Воду можно очистить с помощью магии (типа заклинания *очистить пищу и воду*), но, очищая ее обычным путем (т.е. выпаривая и конденсируя пар), персонажи должны быть крайне осторожны. Чтобы очистить воду обычным способом, надо пройти проверку Интеллекта со штрафом -4, иначе вода сохранит отраву.

Источник воды. Хотя карта может выглядеть так, будто источник находится в северо-восточном углу пруда, это не так. Пруд медленно подпитывается маленьким горячим ключом.

Грязь. Грязь вокруг оазиса так горяча, что исходит паром. Более того, пахнет она ужасно, и по ней ползают отвратительные черви и жуки. Хотя они безвредны для людей и полулюдей, на вид это такая гадость!

Монументальная арка. Маленький мостик из иипровой древесины ведет к мраморной арке, построенной предыдущей цивилизацией Атаса. У основания арки стоит дюжина глиняных горшков, наполненных различными фруктами, овощами и зерном. Вся эта еда покрыта плесенью. Там и сям по деревянному мосту разбросаны листья и стебли пурпурного растения. Любой, сделавший успешную проверку *травоведения* или *выживания (в горах)* опознает в этом растении метелинок – крайне ядовитое растение, встречающееся только в Звенящих Горах. Поскольку оно не действует на эльфов и канков, эльфийские племена иногда используют ее, чтобы помешать чужакам красть их воду.

Далее. Продолжайте сценой 16.

16. Эльфы

Введение. Пусть игроки посмотрят *карточку помощи игрока №16.*

Жаждущие эльфы. По воду пришла группа из 20 молодых эльфов. Смеясь над любыми предостережениями не пить из оазиса, эльфы погружают в воду походные фляги, поят своих канков, и следующие несколько часов только тем и занимаются, что пьют воду да загружают на канков 500 галлонов воды.

Метелинок. Один из канков несет завернутый в кожу пучок метелинока (ядовитое горное растение пурпурного цвета, см. сцену 15). Эльфы не дадут персонажам исследовать этот сверток, вступив, если необходимо, в бой. Если их спросить о его содержимом, они заявят, что этим они очищают воду в отравленных оазисах. Любой, увидевший содержимое свертка и прошедший проверку *травоведения*, будет знать, что это ложь.

Если в этот сверток никто так и не сунулся, эльфы отнесут его к монументальной арке и опорожнят в воду. Вода пенится и пузырится, затем на несколько минут окрашивается пурпурным. (Обратите внимание, что если персонажи не позволят эльфам сделать это, то на оазисе это никак не скажется – чтобы находящийся в воде метелинок утратил силу, нужны недели.)

Следование за эльфами. Персонажи могут попытаться последовать за эльфами. Стоит эльфам это заметить, вероятность чего составляет 75%, они поведут персонажей по широкому, размашистому кругу, который приведет их назад в оазис. В противном случае персонажам придется прибегнуть к выслеживанию, поскольку эльфы, разумеется, путешествуют в более быстром темпе, чем тот, который персонажи могут выдерживать долгое время.

Отыгрыш. Персонажи эльфам безразличны. Если персонажи предложат купить противоядие к тому яду, что находится в воде, эльфы попробуют продать им метелинок, находящийся на их канке, проинструктировав бросить его в воду. Они скажут, что потребуется 20 часов, чтобы вода стала пригодной для питья, (что даст им достаточно времени, чтобы скрыться). Разумеется, врут.

Что знают эльфы. Хотя эльфы не вступят в пустые разговоры с персонажами, может оказаться возможным, узнать от них что-то посредством магии или психоники. В этом случае персонажи узнают, что эти эльфы принадлежат к племени Джура Дай (как и напавшие на караван разбойники), и что, в ответ на захват в рабство Уриком, они используют яд метелинока во всех окрестных колодцах. Далее, эльфы знают, что не существует известного противоядия для метелинока (кроме как самому быть эльфом, канком или клюздом). Персонажи также могут узнать, что лагерь Джура Дай находится на краю самого южного каньона за этим оазисом, к северу от Кледа (поселок карликов), и что эльфы враждуют с Кледом, так как карлики помогли раболовам Урика найти эльфийский лагерь. Величайший секрет эльфов, за сохранение которого они будут биться со всевозможной энергией, - это то, что они захватили присматривавшего за этим оазисом друида три-крина, потому что они не хотели, чтобы он очищал воду.

Статистика.

Эльф Джура Дай (300): Int средний; AL N; AC 10; MV 12; HD 1; hp 5 каждый; THAC0 19 #AT 1 (костяной короткий меч, -2 к атаке); Dmg 1d6-2; SZ M; ML 13; XP 15 каждый; Сокровище 2d4 ср каждый.

Далее. Если персонажи остались в оазисе, переходите к сцене 17. Если они идут в эльфийский лагерь – к сцене 19.

17. Дети карликов

Введение. Пусть игроки посмотрят *карточку помощи игрока №17.* Удостоверьтесь, что на время этой сцены у вас под рукой будет статья, описывающая клюзда.

Хихиканье. По оазису разносятся звуки детского хихиканья. Когда персонажи посмотрят, что к чему, они увидят, как две дюжины карличьих детей уходят от монументальной арки, где они только что оставили подношение – засахаренных муравьев. С бурдюками в руках они крадутся вдоль грязевых низин по направлению к краю пруда. Они не обратят внимания на предостережения не пить из пруда, и, кажется, даже не понимают, что им говорят, если только это не по-карличьи.

Нападение клюзда. Пока персонажи смотрят, маленький мальчик внезапно исчезает под грязью. На него напал клюзд. Каждый раунд будет исчезать по ребенку, пока персонажи не прыгнут на помощь. Тогда клюзд примется за персонажей.

Спасение. Клюзд забирает детей в свое логово. Если персонажи победят его, они могут проследовать по его туннелям к логову и спасти всех детей.

Отыгрыш. Только один ребенок, наглый 11 летний пацан по имени Кляодис (произносится с немецким акцентом – прим. авт., как и все, что говорят карлики – прим. пер.) говорит на общем. Персонажи должны либо доверить перевод ему, либо найти способ общаться с прочими детьми на их языке. Первым делом Кляодис скажет персонажам, что они долго копались, сражаясь с клюздом, затем он потребует питья, или скажет всем своим друзьям, что, по словам персонажей, вода в пруду пригодна для питья.

После того, как Кляодис закончит брать на пушку, он может объяснить, что у карликов ужасная нехватка воды, поэтому он подговорил друзей прийти к этому оазису, набрать воды для всего поселка. Он не будет слушать заявления о том, что оазис отравлен, заявляя, что они сделали подношения друиду, поэтому друид проследит, чтобы вода была безопасной (он ошибается – друида захватили эльфы Джура Дай).

Что знают дети. В разговоре с карличьими детьми выяснится местонахождение Кледа, что эльфов довольно регулярно видят наведывающимися в этот оазис. Дети знают, что друид, по идее, присматривает за этим оазисом, но их родители думают, что эльфы с ним что-то сделали.

Статистика.

Клюзд (1): Int животный; AL N; AC 2 (8 вне грязи); MV 12; Br 12; HD 4; hp 21; THAC0 17; #AT 1; Dmg 1d8; SA удушение; SD нет; SZ M; ML 14; XP 270.

Дети карликов (24): Int средний; AL NG; AC 10; MV 6; HD 1; hp 3 каждый; THAC0 19; #AT 1; Dmg 1d2; SZ S; ML 7; XP 15; Сокровище: нет.

Далее. Если персонажи решают вернуть детей в Клед, переходите к сцене 18. Если нет – дети попросят пойти с ними в Клед и помочь решить проблему с нехваткой воды.

18. Клед

Введение. Пусть игроки посмотрят *карточку помощи игрока №18.*

Дети. Если с персонажами есть какие-нибудь карличьи дети, дюжина злых матерей утаскивает детей прочь, громко их браня. Если с персонажами нет ни одного карличенка, их окружает дюжина испуганных матерей, и спрашивают, не видели ли они их пропавших детей.

Барунус. После того, как персонажи повстречаются с матерями, их приветствует деревенский лидер, древний карлик по имени Барунус. Он столь дряхл, что еле ходит. Если персонажи еще не сделали этого раньше, он просит отдать их половину своей воды детям. Выслушав историю персонажей (см. *Отыгрыш*), Барунус попросит их освободить друида, присматривавшего за местным оазисом.

Меч Кемалока. Если персонажи согласятся помочь карликам, он одарит их *Мечом Кемалока*, стальным коротким мечом +1. Этот меч может дважды в день лечить *серьезные ранения,* но в нем осталось только 10 зарядов. Когда они израсходуются, меч утратит свою премию +1 и станет просто стальным оружием. Однако Барунус этого не знает и верит, что его зачарование вечно.

Отыгрыш. Барунус – это основатель поселка и добросердечный старый карлик. Он расскажет персонажам все, что знает о текущей ситуации в регионе (см. ниже). Барунус говорит откровенно и честно, и все, чего он просит взамен – чтобы персонажи поступали также.

Что знает Барунус. Барунус основал Клед 150 лет назад. Его (а, следовательно, и Кледа) цель – открыть потерянный город карличьих королей, Кемалок. Барунус верит, что когда будет восстановлено прежнее величие Кемалока, мир снова станет зеленым и плодородным. Джура Дай взбесились на карликов Кледа из-за того, что перед тем, как напасть на эльфийский лагерь, легион из Урика брал воду в колодце Кледа. Карлики не хотели, чтобы легион поился в их поселке, но выбора у них не было. Эльфы держат в плену друида окрестного оазиса, чтобы не дать ему освободить оазис от воздействия их отравы.

Статистика.

Карлик Кледа (300): Int средний; AL N; AC 10; MV 6; HD 1; hp 8; THAC0 19; #AT 1 (костяная дубина, -2 к атаке); Dmg 1d4-2; SZ S; ML 14; XP 35; Сокровище: 1d4 ср.

Барунус: Int очень; AL NG; AC 10; MV 3; HD 3; hp 15; THAC0 17; #AT 1 (костяная дубина, -2 к атаке); Dmg 1d4-2; SZ S; ML 14; XP 35; Сокровище: 2d4 ср.

Далее. Барунус расскажет персонажам, как найти нынешнее укрепление эльфов. Когда они почти достигнут его, продолжайте сценой 19.

19. Бесплодные земли

Введение. Барунус дает персонажам набросок карты с маршрутом к эльфийскому укреплению.

Разведчик Джура Дай. *Карточка помощи игрока №19* показывает местность, по которой персонажам придется идти к укреплению. Пока игроки рассматривают карточку, пусть сделают проверку Интеллекта или Мудрости (того, что выше). Прошедшие проверку замечают, что впереди отряда движется эльф. Если персонажи его не заметили, то эльф ускользнет и предупредит своего вождя о приближении персонажей.

Если он поймет, что обнаружен, эльф удерет по каньону, показав всю свою прыть. Если персонажи пытаются поймать его, сравните скорости персонажа и эльфа (12). Если скорость персонажа выше, и он проходит проверку Ловкости, эльф будет пойман. В противном случае эльф удерет.

Если эльф пойман, он будет сражаться за свою свободу, но его можно будет склонить к переговорам, если персонажи будут наносить несмертельные удары.

Отыгрыш. Эльф Фанан - психический часовой, и ему следовало бы давным-давно расслышать приближающихся персонажей. К несчастью для своего племени, он спал на посту. Он до смерти напуган, но твердо намерен не предавать свое племя. Если персонажи предложат правдоподобную причину, по которой его племени будет выгодно дать себя обнаружить персонажам, эльф охотно пойдет на сотрудничество и отведет их в лагерь. В противном случае, он будет трястись и съеживаться, но персонажам помогать не будет. При каких бы обстоятельствах персонажи не отпустили его, он убежит и предупредит своих товарищей об их приближении. Конечно, кто-то из персонажей может суметь проследить его путь к дому.

Что знает Фанан. Если удастся с ним подружиться или склонить к разговору силой, Фанан откроет, что он знает о происходящем. Во-первых, он предупредит, что лагерь Джура Дай расположен внутри древней крепости, господствующей над каньоном. Он знает общую планировку, но добровольно ее не раскроет. Если же персонажи найдут способ принудить его выдать планировку лагеря, пусть они посмотрят *карточку помощи игрока №21*. Вождя Джура Дай зовут Туга Дай, и он настроен заставить короля Урика отпустить рабов-эльфов.

Фанан знает о захваченном друиде. Он расскажет, что друида держат в крепости, хотя и не знает, где именно. Туга не хочет убивать друида, так как боится разозлить духов пустыни. Если речь пойдет об этом, хотя вряд ли, то Фанан скажет, что дочь Туги, Дженги, присматривает за отцовскими стадами неподалеку отсюда. Единственная причина, по которой Фанан это знает – он надеется жениться на Дженги, но ему не хватает мужества вызвать на бой других ухажеров, чтобы заявить на нее свои права.

Статистика.

Фанан: Int средний; AL N; AC 10; MV 12; HD 1; hp 5; THAC0 19; #AT 1 (костяной короткий меч, -2 к атаке); Dmg 1d6-2; SA психоника; SD психоника; SZ M; ML 13; XP 120; Сокровище: 3d6 ср.

Психонические силы – Науки: *яснослышание, ясновидение, высасывание жизни;*

Посвящения – *круговой обзор, сила хамелеона, чувство опасности, знать направление, чувство яда, телесное равновесие, телесное оружие, вызвать упадок, удвоить боль, повышенная сила.* Защиты: IF, MB, TS. PSP 66.

Далее. Продолжайте сценой 20.

20. Дама в беде

Введение. Пусть игроки не смотрят *карточку помощи игрока №20*, пока об этом не будет сказано ниже. Удостоверьтесь, на время этой сцены у вас есть под рукой игровые данные на гитов.

Крик о помощи. Продвигаясь к лагерю Джура Дай, с Фананом или без оного, персонажи слышат неподалеку звуки стычки и крики о помощи на эльфийском (это если они знают язык, а если нет? – прим. пер.). Когда они пойдут смотреть, в чем дело, пусть посмотрят *карточку помощи игрока №20.*

Дженги. На Дженги, дочь вождя Джура Дай, нападают несколько гитов. Подобно Фанану она пренебрегла своими обязанностями и давала храпака после их недавнего ночного свидания.

Если Фанан ведет персонажей в эльфийский лагерь, он настаивает на помощи Дженги. Если персонажи дали ему удрать в сцене 19, он наблюдает за битвой из укрытия. Он как раз пришел предупредить ее о персонажах, когда на нее прыгнул гит. Если персонажи помогают Дженги, он присоединится к ее защитникам, применив *телесное оружие, повышенную силу* и *двойную боль.* Если персонажи не помогут Дженги, он в одиночку бросится на ее защиту.

После битвы. Предположим, персонажи спасли ее от гитов, тогда Дженги будет, ясное дело, благодарна. Если же персонажи не спасают ее, Дженги и Фанан погибают смертию ужасной от рук гитских.

Отыгрыш. Дженги соблазнительна и кокетлива, и всегда пытается получить желаемое, используя свое чрезмерное очарование. После того, как персонажи спасли ее жизнь, она постарается узнать, что они делают возле эльфийского укрепления. Если персонажи придумают причину, не угрожающую ей или ее племени, Дженги предложит представить их своему отцу, вождю клана Джура Дай.

С другой стороны, если персонажи откроют истинную причину, по которой они разыскивают укрепление, Дженги попытается отговорить их. Предположим, у нее не получилось, тогда она позабудет о своей благодарности и использует все имеющиеся в ее распоряжении средства, чтобы предупредить своего отца и других эльфов о приближении персонажей – хотя она не будет нападать на них открыто или пытаться причинить им вред.

Что знает Дженги. Если персонажи смогут подружиться с Дженги или по-другому убедить ее поделиться знаниями, она расскажет, что пойманного друида зовут Т'клик'чик. Он содержится в разрушенной башне в лагере Джура Дай. Ей достоверно известно, что любая попытка, даже ее, убедить отца отпустить друида обречена на провал. Дженги также знает общую планировку древней крепости, хотя она раскроет ее персонажам только под принуждением. Стоит отряду найти способ убедить ее рассказать, пусть они посмотрят *карточку помощи игрока №21.*

Статистика.

Дженги: Int очень; AL CN; AC 10; MV 12; HD 3; hp 15; THAC0 17; #AT; Dmg 1d4 (стальной кинжал); SZ M; ML 15; XP 120; Сокровище: 2-20 sp. Заклинания осквернителя: 1) *очаровать человека, друзья, гипнотизм;* 2) *забыть, истерика Таши.*

Типичный гит (12): Int средний; AL CE; AC 8; MV 9; HD 3; hp 15 каждый; THAC0 17; #AT 2; Dmg 1d4/1d4; SA прыгает (+2 к первому броску атаки); SZ M; ML 12; XP 175; Сокровище: нет.

Далее. Когда персонажи завершат эту сцену, продолжайте приключение сценой 21.

21. Эльфийский лагерь

Введение. Пусть игроки не смотрят *карточку помощи игрока №20*, пока об этом не будет сказано ниже. В ходе этой сцены не забывайте описывать замок как «крепость древних» - ни в коем разе не называйте это «замком» или «башней», поскольку место сие мистериозное да благоговейное еси (это не я, это the Sage перевел – Дрого).

Вводные. Если персонажи с Фананом и/или Дженги, их проводят прямо к главной башне (место 10). Чтобы пройти к башне, им разрешают зайти во внутренний двор (место 15). Любой эльф, заметив персонажей где-либо еще, немедленно атакует, поднимая криком тревогу, призывающую 1d10 эльфов в раунд.

Замок. Этот регион Атаса испещрен тысячелетними руинами, но вот эти сохранились на удивление хорошо. Каменные стены в хорошем состоянии, но верхние этажи башен осыпались.

1, 2: Эти башни окружены щебнем, и сейчас возвышаются лишь на 10 футов, крыши нет. Внутри каждой находится часовой.

3: Это дорога, единственный вход в замок, обрамленная 6-ти футовой каменной стеной.

4: Когда персонажи дойдут до этого места, пусть посмотрят *карточку помощи игрока №21*. Если их не сопровождают Фанан или Дженги, то на персонажей немедленно нападают часовые из мест 5 и 6.

5, 6: Нижние два этажа этих башен все еще стоят. На каждом этаже разбили лагерь по эльфийской семье из двух воинов (мужчина и женщина) и троих детей. В каждой башне часовой с балкона над воротами наблюдает за местом 4. Люк в основании каждой башни ведет в подземную камеру.

7, 9, 11: Обходные дорожки вдоль этих стен служат местом ночлега для холостых эльфов. Днем и вечером на каждой стене находится только 1d10 эльфийских воинов. Однако ночью в месте 7 и 11 спит 75 воинов-мужчин, а в месте 9 – 50 воинов-женщин. Если персонажи не хотят ввязываться в бой, то, находясь на этих стенах, им следует принять меры, чтобы их не увидели или услышали. Двое часовых стоят на мостах между главной башней (место 10) и местами 9 и 11.

8: Эта башня похожа на 5 и 6, за исключением того, что нижний этаж занимают пятеро часовых. Пойманный друид сидит в камере под люком (как только персонажи обнаружат эту камеру, сразу же переходите к сцене 22).

10: Когда персонажи войдут в эту башню, см. сцену 23.

12-14, 16-18: В подвале некогда стоявшего здесь строения расположилась лагерем эльфийская семья из двух воинов (мужчина и женщина) и троих детей.

15: В любое время во дворе 2d10 эльфов.

19: В этом месте племя на ночь ставит 100 своих канков.

20: В любое время вокруг колодца собрались 2d10 эльфов.

21: Этот высохший ров ныне наполнен мусором да отбросами.

Статистика.

Эльф Джура Дай (300): Int средний; AL N; AC 10; MV 12; HD 1; hp 5 каждый; THAC0 19 #AT 1 (костяной короткий меч, -2 к атаке); Dmg 1d6-2; SZ M; ML 13; XP 15 каждый; Сокровище 2d4 ср каждый.

Далее. Продолжайте сценой 22, когда персонажи найдут друида, или сценой 23, когда персонажи войдут в главную башню.

22. Друид

Введение. Когда персонажи откроют люк под юго-восточной башней крепости, пусть посмотрят *карточку помощи игрока №22.*

Т'клик'чик. Поначалу персонажи могут не сообразить, что три-крин, изображенный на *карточке помощи игрока*, и есть друид, которого они пришли спасать. Какого эльфа ни спроси, пришедшего с ними, или захваченного персонажами, все они заявят, что три-крина поймали на эльфоедстве, и здесь он ожидает казни. Друид же, по их словам, находится в главной башне.

Т'клик'чик на всеобщем не разговаривает. Если только персонажи не могут так или иначе общаться с ним, разговор с Т'клик'чиком обещает быть трудным. Применение жестов и знаков требует от персонажей для каждой новой обсуждаемой идеи успешной проверки Интеллекта. Очевидно, что одни концепции передать проще, чем другие, поэтому DM должен, опираясь на здравый смысл, применять модификаторы.

Входя в камеру. Персонажи, входящие в камеру без разрешения (см. *Отыгрыш* ниже), захлестываются ящерицами, автоматически получая 1d8 повреждений от укусов каждый раунд. Они также должны сделать спасбросок от яда, или терять по 1d3 очков Силы каждый раунд, пока на них не наложат заклинание *нейтрализовать яд.*

Требование Т'клик'чика. Как только персонажи смогут наладить с ним общение, Т'клик'чик потребует от них доказательство их преданности духу оазиса. Он хочет, чтобы персонажи доставили ему Туга Дая, мертвого или живого (см. сцену 23). Когда персонажи выполнят это, Т'клик'чик убьет вождя (если он все еще жив), и съест его. Закончив трапезу, Т'клик'чик согласится уйти с отрядом.

Отыгрыш. Для Т'кли'чика большинство людей и полулюдей на одно лицо. Когда он видит входящего в камеру любого персонажа человека или получеловека, он предполагает, что они – эльфы, пришедшие отволочь его в котел. Даже после того, как персонажи изложат ему свое пожелание, он останется настороженным и подозрительным.

Что знает Т'клик'чик. Как только персонажи умудрятся убедить друида, что они ему не враги, они смогут кое-что у него узнать. Во-первых, три-крин знает, что Туга Дай проводит в одиночестве два часа каждую ночь в самом верхнем помещении главной башни, изучая заклинания. Кроме того, он чувствует, что эльфам удалось захватить его только благодаря внезапной атаке. Как только он вернется в свой оазис, ему не надо будет волноваться из-за традиционной эльфийской мстительности – они не осмелятся открыто напасть на него.

Статистика.

Т'клик'чик: Int высокий; AL N; AC 5; MV 18; HD 6+3; hp 50; THAC0 13; #AT 5; Dmg 1d4(x4)/1d4+1; SA заклинания друида и яд; SD уворачивается от снарядов при броске 9 или лучше; SZ M; ML 15; XP 3000; заклинания друида: 1) *благословить, дружба с животными, невидимость для животных, обнаружить животное или растение, обнаружить яд, создать воду;* 2) *очаровать змею, посланец, обнаружить очарование, говорить с животными, обнаружить ловушки, замедлить яд;* 3) *удержать животное, вызвать насекомых, создать пищу и воду, дышать под водой, ходить по воде;* 4) *отражающий пруд, понизить уровень воды, нейтрализовать яд;* 5) *лечить критические ранения, контроль над ветром;* 6) *да расступятся воды, превратить воду в пыль.*

Далее. Продолжайте сценой 23, если персонажи отправятся ловить Туга Дая. После того, как они доставят вождя и покинут крепость, продолжайте событием 24.

23. Туга Дай

Введение. Пусть игроки посмотрят *карточку помощи игрока №23.*

Входя в башню. Если персонажей сопровождает Фанан и/или Дженги, их ведут прямо в главный зал (место D).

A. На этих балконах стоят на страже двое часовых.

B. Эти арочные залы открывают доступ во внутренние помещения. В любом из залов есть 25% вероятность встретить 1d4 эльфийских клановых вождей.

C. У этого помещения нет крыши. Между 10 часами вечера и полуночью Туга Дай приходит сюда один, чтобы изучать заклинания.

D. В главной башне всегда находятся 2d8 клановых вождей. Кроме того, здесь Туга Дай проводит большинство дней и вечеров.

E. Тут Туга Дай спит со своей женой и детьми. Он находится здесь от полуночи до рассвета.

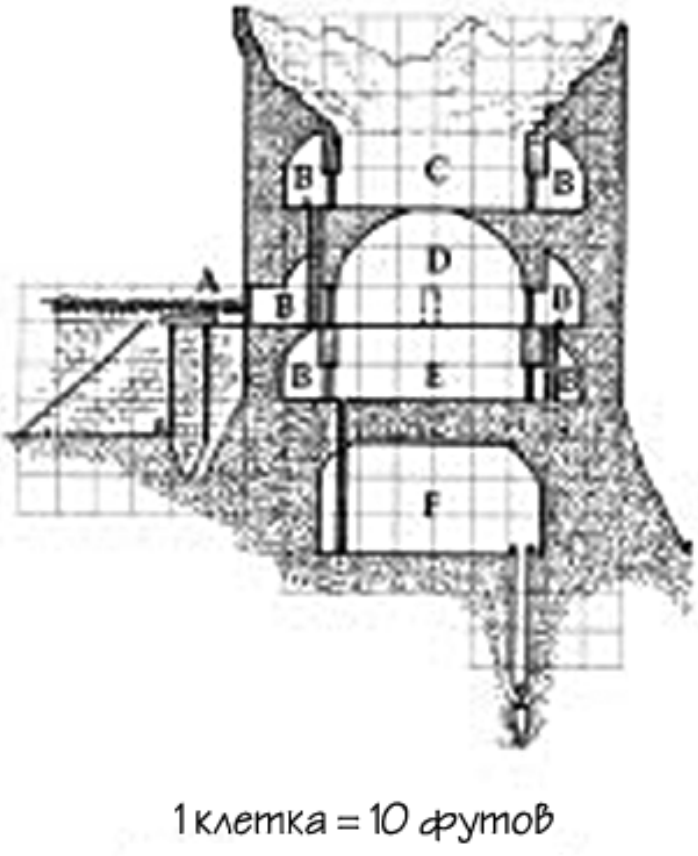
F. В подвале хранится запас метелинока. Здешний колодец сух.

Отыгрыш. Туга Дая волнует только его племя. Он не отпустит друида, чтобы персонажи ни говорили и ни делали, гораздо больше его интересует, откуда они узнали об этом укреплении. Туга Дай не даст персонажам уйти, для чего прикажет связать им руки и запереть в комнате F.

Что знает Туга Дай. Вполне возможно, что персонажам удастся что-то узнать из разговора с предводителем эльфов. Он знает, что шансы на освобождение захваченных королем Урика эльфов Джура Дай весьма невелики, но ему необходимо как-то напакостить в ответ. Он встревожен тем, что у его дочери Дженги тайный роман с Фананом.

Статистика.

Вождь Джура Дай: Int очень; AL CN; AC 5 (канковая кираса); MV 12; HD 4; hp 20; THAC0 17; #AT 1; D 1d4 (стальной кинжал); SZ M; ML 15; XP 270; Сокровище 10 gp. Заклинания осквернителя: 1) *цветные брызги, волшебный снаряд, спать, чревовещание;* 2) *темнота в радиусе 15 футов, невидимость, стук*; 3) *развеять магию, молния*; 4) *малое сотворение*.



Туга Дай: Int очень; AL CN; AC 5 (канковая кираса); MV 12; HD 8; hp 35; THAC0 13; #AT 1; D 1d4 (стальной кинжал); SZ M; ML 15; XP 2000; Сокровище 10 gp. Заклинания осквернителя: 1) *цветные брызги, волшебный снаряд, спать, чревовещание;* 2) *темнота в радиусе 15 футов, невидимость, стук*; 3) *развеять магию, молния*; 4) *малое сотворение*.

Далее. Если персонажи доставили Туга Дая к друиду, продолжайте сценой 22. В противном случае, возвращайтесь к сцене 21.

24. Оазис

Введение. Пусть игроки не смотрят *карточку помощи игрока №24*, пока об этом не будет сказано ниже. Переходите к этой сцене, когда персонажи покидают эльфов, независимо от того, удирают ли они сами или вместе с друидом Т'кли'чиком.

Злые эльфы. Поскольку эльфы не горят желанием, что бы все узнали, где находится их секретная крепость, они пытаются устроить засаду персонажам. Т'клик'чик сделает все необходимое для своей защиты, но особой пользы остальным членам отряда не принесет – хотя и применить свои исцеляющие силы, чтобы не дать им помереть. Тип засады зависит от того, насколько отряд был осторожен внутри эльфийского лагеря.

Условия засады:

Один: Персонажи спасли Т'клик'чика, не выдав своего присутствия ни единому эльфу (кроме вождя).

Два: Персонажей видел один или более эльфов, но по той или иной причине, тревога не поднялась.

Три: Эльфы видели персонажей и подняли тревогу. Эти засады происходят в различных местах по ходу их маршрута побега.

Засада один. Двенадцать эльфов атакуют отряд луками и стрелами из укрытия. Отряд получает штраф -2 к броску ошеломления.

Засада два. Десять эльфов блокируют путь персонажам в узкой части каньона, а еще пятеро атакуют сзади. Если Фанан и Дженги живы, они будут среди группы, атакующей сзади.

Засада три. Дюжина эльфов во главе с лучшим псионицистом племени настигает персонажей в ночи или в их лагере.

Достигая оазиса. Как только персонажи вместе с Т'клик'чиком достигнут оазиса, эльфы их больше не побеспокоят. На протяжении нескольких часов Т'клик'чик с помощью своих заклинаний уберет большую часть воды из оазиса, затем нейтрализует яд в той, что останется. За это время подойдут дюжины бывших рабов и карликов из Кледа, нетерпеливо сжимающих в руках бурдюки. И наконец Т'клик'чик накладывает свое финальное заклинание. Когда это произойдет, пусть игроки посмотрят *карточку помощи игрока №24.* Всего несколько мгновений спустя друид исчезает в листве, чтобы вернуться к своим обязанностям.

Статистика.

Эльф Джура Дай: Int средний; AL N; AC 10; MV 12; HD 1; hp 5 каждый; THAC0 19 #AT 1 (костяной короткий меч, -2 к атаке); Dmg 1d6-2; SZ M; ML 13; XP 15 каждый; Сокровище 2d4 ср каждый.

Статистика для Фанана указана в сцене 19.

Статистика для Дженги указана в сцене 20.

Статистика для эльфийского псионициста указана в сцене 3.

Статистика для Т'клик'чика указана в сцене 22.

Далее. Это конец приключения. Персонажи могут выбирать: поселиться в Кледе, присоединиться к племени рабов, либо отправиться дальше в одиночку. Что бы персонажи ни выбрали, карлики Кледа дадут им в награду 10 gp.